

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Институт физики, технологии и экономики
Кафедра теории и методики обучения физике, технологии
и мультимедийной дидактики

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БИЗНЕС ИГР ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ
МЕТАПРЕДМЕТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ**
Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой

дата

подпись

Руководитель ОПОП

подпись

Исполнитель:
Буртелов Александр Сергеевич,
обучающийся БП-51 группы

подпись

Научный руководитель:
Мерзлякова Ольга Павловна,
канд. пед. наук, доцент

подпись

Екатеринбург 2017

Содержание

Введение	3
Глава 1. Теоретические основы формирования метапредметных результатов в процессе школьного образования.....	6
1.1 Значение метапредметного подхода в образовании, его понятие и сущность	6
1.2 Метапредметные результаты в процессе обучения экономике	23
1.3: Игра как средство формирования метапредметных результатов школьников	30
Глава 2. Методика формирования метапредметных умений школьников на основе игровой деятельности при обучении экономике.....	43
2.1. Требования к разработке и проведению деловой игры.....	40
2.2. Разработка бизнес-игры и результаты ее внедрения в школе.....	45
Заключение	58
Список литературы.....	61

Введение

Метапредметный подход имеет важное значение в современном образовании. Метапредметный подход является условием для достижения наиболее высоких результатов в качестве обучения, и его значимость свое отражение на государственном уровне, а именно в новом федеральном государственном образовательном стандарте и нормативной базе современного технологического образования.

Метапредметные (компетентностные) результаты представляют собой освоенные учащимися на базе всех или нескольких учебных предметов, обобщенные универсальные способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в реальных измененных ситуациях.

Общетеоретические аспекты изучения проблемы метапредметных (надпредметных) компетенций представлены в исследованиях Л.Ф. Квитовой, К.Ю. Колесиной, М.Р. Леонтьевой, А.В. Хуторского и др. Метапредметный подход в образовании был разработан для того, чтобы решить проблему разобщенности, расколотости, оторванности друг от друга разных научных дисциплин и, как следствие, учебных предметов. «Введение метапредметного подхода в образовании - попытка осторожно, постепенно, без всяких резких революционных реформ развернуть образование навстречу новым потребностям и новым вызовам, вызовам уже не XVII, а именно XXI века» [1]. В связи с этим по-иному определяется система методов обучения. Это обязательно организация деятельности учащегося, передача учащимся не просто знаний, а именно деятельностных способов работы со знаниями.

С каждым годом дети все равнодушнее относятся к учебе. В частности снижается интерес к получению новых знаний, так как это мешает в подготовке к ЕГЭ. Зачастую по этой же причине возникает и равнодушие у педагогов, и они превращают урок в банальную подготовку к выпускным экзаменам. Поэтому необходимо, начать поиск более эффективных форм и методов передачи метапредметных знаний и умений, которые

способствовали бы активизации учебной деятельности и формированию познавательного интереса.

Одна из возможностей добиваться метапредметных результатов учащихся, лежит в применении игр во внеурочной работы, по разным общественности. Внеклассная работа имеет мощный резерв для реализации такой задачи обучения, как метапредметный результат, через форму игры.

Бизнес – игра отличается эмоциональностью, вызывает у учащихся положительное отношение к внеурочным занятиям, а следовательно и к обучению в целом, способствует активизации учебной деятельности, обостряет интеллектуальные процессы и главное, способствует формированию познавательного интереса к предмету. Но стоит заметить, что бизнес–игра как форма внеклассной работы применяется довольно таки редко, в связи с трудностями ее организации и проведения. Таким образом, большие образовательные, контролирующие, воспитательные возможности (в частности возможность достижения метапредметных результатов) применения бизнес-игры во внеурочной работе реализуются недостаточно.

А может ли бизнес-игра являться эффективным средством достижения метапредметных результатов? В этом и заключается **проблема** данного исследования.

Исходя из этой проблемы, можно определить **цель исследования** – разработать методику применения бизнес-игр для формирования метапредметных результатов у школьников при обучении технологии

Объектом исследования является процесс обучения экономике в школе, **предметом** – формирование метапредметных результатов во внеурочной работе по технологии в школе.

Задачи:

- 1) Рассмотреть метапредметный результат и условия формирования.
- 2) Изучить пути формирования метапредметных знаний и умений
- 3) Рассмотреть цели, задачи, формы организации внеурочной работы как средства развития метапредметных результатов учащихся.

- 4) Изучить бизнес–игру как форму внеурочной работы
- 5) Определить цели, задачи, условия проведения, компоненты, виды бизнес-игр, требования к проведению и подбору задач
- 6) На основании анализа методической, психолого-педагогической литературы, опроса учителей и учащихся, собственного опыта проведения бизнес–игры обосновать необходимость применения бизнес–игры на внеурочных занятиях.

Для решения данных задач будут использоваться следующие **методы**:

1. Изучение методической, психолого-педагогической литературы по рассматриваемой теме
2. Наблюдение за учащимися
3. Анкетирование
4. Опытнo-поисковая работа
5. Разработать игру
6. Разработать методику ее применения с целью формирования метапредметных результатов.

Гипотеза моей работы: Бизнес-игра во внеурочной деятельности, является средством достижения метапредметного результата.

Глава 1. Теоретические основы формирования метапредметных результатов в процессе школьного образования

1.1 Значение метапредметного подхода в образовании, его понятие и сущность

Метапредметный подход имеет важное значение в современном образовании. Он является условием для достижения наиболее высоких результатов обучения, и его значимость находит свое отражение на государственном уровне, а именно в новом федеральном государственном образовательном стандарте и нормативной базе современного технологического образования.

С введением последнего поколения ФГОС в системе образования нашей страны стартовал следующий этап развития; сущность этого этапа заключается в переквалификации системы образования на новые подходы к планированию и оценке образовательных результатов. В основе этих результатов находит личность школьника и ее развитие как главная цель и вершинный смысл образования в целом. [3,20-21]

Федеральный государственный образовательный стандарт нового поколения, концентрирует свое внимание на создании возможности для развития личности учащегося, тем самым позволяя учителям использовать инновационные аспекты их деятельности. В данных условиях требуется разработка инновационной системы образования, главной целью которой будет направленность на новые образовательные результаты. [10,5]

Образование на сегодняшний день есть важнейший ресурс, образующий социальную эволюцию российского общества, социально – экономического развития государства. [2,16]

Инновационная направленность нового стандарта заключается также и в том, что метапредметный подход является главным требованием к результату обучения (цель образования – развитие личности обучаемого при помощи универсальных учебных действий). В нашей стране стандарты

обучения созданы как единая система требований ко всей системе образования России (новая редакция статьи 7 «Федеральные образовательные стандарты» Закона «Об образовании»).[3,18-19].

В соответствии с новой редакцией Закона Российской Федерации «Об образовании» (В редакции Федерального закона от 1 декабря 2017 года № 309 Ф.З) в стандарте второго поколения представлены три группы требований:

- требования к структуре основных общеобразовательных программ;
- требования к условиям реализации основных общеобразовательных программ.
- требования к результатам освоения основных общеобразовательных программ;

Требования к структуре основных общеобразовательных программ представляют собой описание совокупности организационно-педагогических условий реализации образовательного процесса[3, 20-21].

Требования к условиям реализации основных общеобразовательных программ представляют собой интегральное описание совокупности условий (кадровых, финансовых, материально- технических, гигиенических и других), необходимых для обеспечения и реализации основных общеобразовательных программ, и структурируются по сферам ресурсного обеспечения системы общего образования [12,26].

Требования к результатам освоения основных общеобразовательных программ представляют собой описания целевых установок общего образования, выделенных на основе согласования потребности личности, общества и государства в общем образовании. Формулировка этих требований отражает инновационный характер нового стандарта. Требования структурируются по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности включая в себя предметные, метапредметные и личностные результаты образовательной деятельности[13,22]. Новый стандарт рассматривает

личностные результаты, определяющие мотивацию, направленность деятельности человека[16]. Метапредметные (компетентностные) результаты представляют собой освоенные учащимися на базе всех или нескольких учебных предметов, обобщенные универсальные способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в реальных измененных ситуациях.

Требования к результатам освоения основных общеобразовательных программ представляют описание совокупности компетенций выпускника образовательного учреждения, определяемых личностными, семейными, общественными и государственными потребностями. Формулировка этих требований с разделением на предметные, метапредметные и личностные результаты образовательной деятельности отражает инновационный характер нового стандарта[3,23].

Одной из составных частей основных образовательных программ является фундаментальное ядро содержания общего образования. В нем фиксируются основополагающие элементы научного знания методологического, системообразующего и мировоззренческого характера, а также универсальные учебные действия. Фундаментальное ядро содержит в себе определенный понятийный аппарат, на основе которого формируется научная картина мира, научное мировоззрение, ценностные ориентиры и обобщенные способы познавательной и практической деятельности [3,29-30].

«Фундаментальное ядро содержания общего образования» главная цель и результат допредметного (точнее, надпредметного) этапа проектирования содержания общего образования[3,31]. Оно представляет собой попытку создания «зоны консенсуса для формирования ныне отсутствующего взгляда на содержание школьного образования»[15,7].

На современном этапе разработаны уже новые образовательные программы, которые связаны с внедрением федеральных образовательных стандартов второго поколения, призванных обеспечивать развитие системы образования в условиях в условиях изменяющихся запросов личности и

семьи, ожиданий общества и требований государства в сфере образования. Жизнь выдвигает новые требования к образованию непрерывному на основе умения учиться. В современном мире смысл образования меняется. Теперь это не просто усвоение знаний, а импульс к развитию способностей и ценностных установок личности учащегося. Сегодня происходит изменение в образовательном процессе – переход от передачи знаний, умений, навыков и социального опыта к парадигме развития личности учащегося[7,216].

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования поставил на первое место в качестве главных результатов образования не предметные, а личностные и метапредметные – универсальные учебные действия. Универсальные учебные действия (УУД) – это действия, обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться[17].

Задачи, которые решает программа личностного развития и формирования универсальных учебных действий обучающихся:

- показать связь личностных результатов и универсальных учебных действий с содержанием учебных предметов, используемых технологий и форм работы;
- определить перечень личностных и метапредметных результатов образования;
- охарактеризовать систему типовых заданий для формирования личностных результатов и универсальных учебных действий, опыта переноса и применения универсальных учебных действий в жизненных ситуациях;
- предложить систему типовых задач для оценки сформированности универсальных учебных действий;
- формирование умений и навыков учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- формирование ИКТ – компетентности учащихся[16].

Актуальность предлагаемых программ нового поколения заключается в том, что они дают возможность не только реализовать умение учиться, но и

дают возможность познавать и преобразовывать мир, ставить проблемы, искать, находить новые решения, учиться сотрудничать с другими людьми на основе уважения и равноправия, развивать интеллектуальный и творческий потенциал, формировать компетентности[3,49].

Одним из способов развития разных компетенций у обучающихся в современной системе образования является формирование универсальных учебных действий - направленных на выполнение требований к основным и метапредметным результатам [3,49].

Под универсальными учебными действиями понимается способность обучающихся самостоятельно успешно усваивать новые знания, формировать умения и компетентности, включая самостоятельную организацию этого процесса. Умение учиться предполагает полноценное освоение школьниками всех компонентов учебной деятельности, включая: 1) познавательные и учебные мотивы; 2) учебную цель; 3) учебную задачу; 4) учебные действия и операции [3,59].

Новый стандарт определяет требования к основным метапредметным результатам:

- Сформировать универсальные учебные умения: самостоятельно работать со справочной и дополнительной литературой, осмысленно и творчески пересказывать содержание учебного материала и составлять свой текст; осмысленно ставить перед собой учебные цели и задачи и достигать их; самостоятельно организовывать свою работу на уроке; аргументировать свою точку зрения на основе изученного материала, выражать свои мысли устно и письменно; Уметь формировать разно уровневые вопросы самостоятельно владеть действиями по алгоритму и работать на компьютере, грамотно оформлять задания в тетради.

- Повысить уровень развития познавательных процессов: наблюдательность, осмысление, запоминание прочитанного и прослушанного текста; умение самостоятельно устанавливать причинно

следственные связи; самостоятельно выделять в изучаемом материале существенные характеристики; развитое произвольное внимание[3,60-61].

Следует отметить, что для успешного процесса обучения очень важно самому педагогу понять и овладеть как теоретическими знаниями, так практическими в области новых образовательных технологий, которые будут соответствовать требованиям ФГОС нового поколения. Очень важно, чтобы педагог сам мог определять метапредметные результаты, к которым он должен привести обучающихся при изучении предмета, курса, темы или урока, а также, четко определял какими универсальными учебными действиями или умениями они должны овладеть. В рамках Госстандарта нового поколения в систему учебных действий включены личностные, метапредметные и предметные результаты, описаны требования к ним, даны учебные задачи и ситуации. Метапредметные образовательные результаты предполагают, что у учеников будут развиты: уверенная ориентация в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин философских и общепредметных; владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера, умениями организации собственной учебной деятельности, основными универсальными умениями информационного характера, информационным моделированием как основным методом приобретения знаний, широким спектром умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования передачи различных видов информации, базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов, способами и методами освоения новых инструментальных средств, основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми[11,19].

На основе выше сказанного, становится очевидным, что необходимость метапредметного подхода в обучении обусловлена новыми целями, задачами, требованиями современного школьного образования, что и нашло свое

отражение в нормативных документах, определяющих новые приоритеты развития общего образования и новые подходы к организации учебного процесса.

Понятие и сущность метапредметного подхода

В настоящее время существует много разных определений метапредметного подхода.

Метапредметный подход обеспечивает переход от существующей практики дробления знаний на предметы к целостному образному восприятию мира, к метадеятельности. Метапредметный подход был чрезвычайно популярен в 20-е годы прошлого века [11,15].

Термины «метапредмет», «метапредметность» имеют глубокие исторические корни, впервые об этих понятиях речь вел еще Аристотель. В отечественной педагогике метапредметный подход получил развитие в конце XX века в работах Ю.В. Громыко, А.В. Хуторского и других. Метапредметное обучение разделялось на ступени, на первой ступени – самой младшей – с детьми просто гуляли, беседовали, давали им целостное представление об окружающем мире, уходя от предметного обучения, например школа Л.Н. Толстого. На старших ступенях обучения с детьми проводили в ходе экскурсии, диспутов, спор. А в 1932 году метод проектов (так тогда он назывался) жестко осудили. Советская школа вернулась к дореволюционной методике, в основе которой лежало предметное обучение [12.17-18],

В 2008 году метапредметный подход заявлен как один из ориентиров новых образовательных стандартов[11,13-14].

При освоении метапредметного подхода в школьном образовании перед педагогами встает ряд вопросов: «Что такое метапредметность, метадеятельность, метапредметы, метазнания, метаспособы? Как они соотносятся друг с другом?»; «Существуют ли другие пути обеспечения принципа метапредметности в школе?». «Какие технологии и методики способствуют формированию метапредметных результатов?»[6,5].

«Мета»- («за». «через», «над»)- всеобщее интегрирующее: метадеятельность, метапредмет, метазнание, метаумение (метаспособ). Иногда это называют универсальными знаниями и способами. Иногда –мыследеятельностью[11,14-15].

Метапредметность как принцип интеграции содержания образования формирует у учащихся отношение к изучаемому предмету как к системе знаний о мире. Уровни интеграции содержания учебного материала могут быть разные. Самый высший уровень, на котором соприкасаются все учебные предметы, отражает взаимосвязи «человек-общество-природа». На этом уровне рассматриваются всеобщие связи, регулируемые всеобщими законами.

Метапредметность имеет свое значение и особенности:

1. Метапредмет выстраивается вокруг какой-то мыследеятельностной организованности. Им могут быть знание, знак, задача, смысл, проблема задача, категория. Все они имеют деятельностный, универсальный метапредметный характер. На их основе могут быть выстроены учебные предметы нового типа- метапредметы.

2. Необходимость в хорошем знании материала традиционных учебных предметов педагогом, так как это способствует грамотно сконцентрировать и распределить учебный материал определенного содержания.

3. Требовательность от педагога ориентация на развитие у обучающихся базовых способностей.

4. Необходимость многообразия методических форм, позволяющих увеличить плотность урока.

Несмотря на долгую историю понятия, до сих пор нет единого его толкования, различные научные школы трактуют его по-разному. Так, у Ю.В. Громыко под метапредметным содержанием образования понимается деятельность, не относящаяся к конкретному учебному предмету, а, напротив, обеспечивающая процесс обучения в рамках любого учебного предмета. Таким образом, Ю.В. Громыко и его последователи выделяют

отдельные метапредметы «Знак», «Проблема», «Смысл», «Ситуация» [4,86]. Например, в рамках метапредмета «Знак» у школьников формируется способность схематизации. Они учатся выражать с помощью схем то, что понимают, то, что хотят сказать, то, что пытаются помыслить или то, что хотят сделать [11,17-18].

В работах А.В. Хуторского учебный метапредмет, а также метапредметные темы строятся вокруг фундаментальных образовательных объектов. «Метапредмет – это не особый, деятельностный «срез» предмета, но именно основосоздающая часть предмета. Такая основа связана с понятием «фундаментальный образовательный объект» [12,20-22].

Принцип метапредметных основ содержания образования – один из принципов дидактической эвристики, человекообразного обучения. Метапредметный подход в научной школе А.В. Хуторского определяется тремя ключевыми направлениями:

1) выделение в содержании образования фундаментальных образовательных объектов (ФОО), метапредметных первосмыслов. «Фундаментальные образовательные объекты – узловые точки основных образовательных областей, благодаря которым существует реальная область познания и конструируется система знаний о них» [12,20-20]. Такими объектами являются, например, число, время, алгоритм, буква и так далее.

2) на основании ФОО выделения учебных метапредметов, которые могут входить в обычные учебные курсы в виде метапредметной темы или раздела.

3) обеспечение метапредметной деятельности. Во-первых, как деятельности, связанной с познанием ФОО, направленной на решение фундаментальных проблем (происхождение жизни, отличие живого от неживого). Во-вторых, как деятельности, стоящей «за» конкретными учебными предметами – целеполагания, планирования, проблематизации, рефлексии) [12,15-22].

Метапредмет - корневая основа (ядро) содержания образования и соответствующих видов учебной деятельности»[11,15.].

Метадеятельность- универсальная деятельность, которая является «надпредметной». Предметная – это любая деятельность с предметом (строю, учу, лечу, книги пишу, людей кормлю, здания проектирую). В любой предметной деятельности есть то, что делает ее осознанной и ответственной, то есть:

- стратегической (мотив, цель, план, средства, организация, действия, результат, анализ);
- исследовательской (факт, проблема, гипотеза, проверка и сбор новых фактов, вывод);
- проектировочной (замысел, реализация, рефлексия);
- сценирующей (выстраивание вариантов сценария разворачивания событий);
- моделирующей (построение посредством знаковых систем мыслительных аналогов - логических конструкторов изучаемых систем).
- конструирующей (выстраивание системы мыслительных операций, выполнение эскизов, рисунков, чертежей, позволяющих конкретизировать и детализировать проект);
- прогнозирующей (мысленное конструирование будущего состояния объекта на основе предвидения).

Метадеятельность как универсальный способ жизнедеятельности каждого человека определяется уровнем владения им метазнаниями и метаспособами, или уровнем развития личности [11,15].

Особенность учебной деятельности состоит в том, что «ее результатом является изменение самого учащегося». Новые федеральные образовательные стандарты предлагают ввести в учебную деятельность такие метапредметные виды как целеполагание и рефлексия, которые в педагогическом и психологическом смысле направлены на изменение сознания школьника, изменение самого подхода к организации учебной

деятельности, включения личности ребенка в планирование своей учебы, осознания своих результатов, в конечном итоге – превращения учащегося из объекта обучения в его субъект, полноправного управленца и организатора учебной деятельности [11,15].

Возможности формирования метадеятельности заложены в ряде методик, подходов и технологий: развивающее обучение Эльконина-Давыдова; мыследеятельностная педагогика; коммуникативная дидактика; эвристическое обучение; логико-смыслового моделирования; школа М. Щетинина и других [11,16].

К числу общих проблем относятся также: эволюция Земли и жизни на ней, пространственное разнообразие природных условий, влияние природы на человека и общества на природу. Все эти проблемы – предмет как философии, так и других естественных наук. Проблема сохранения жизни на Земле становится краеугольным камнем формирования эколого-географической культуры [11,13].

Философия исследует сущность и смысл искусства, на основе искусства и на основе частных видов, учитывая при этом содержание, смысл и его функции внутри культуры и всей сферы ценностей. Искусство, как творческая деятельность, в процессе которой создаются художественные образы, отражающие ту или иную форму действительности и отношение к ней человека, всегда направлено на человека, на его познание. В этом непосредственная близость искусства с философией [11,14].

Философия музыки – это понимание ее сущности и особенности, история зарождения и развития, современное состояние и значение в обществе и духовной жизни человека, как творящего музыку, так и воспринимающего ее [12,14].

Метаспособы – методы, с помощью которых человек открывает новые способы решения задач, строит нестереотипные планы и программы, позволяющие отыскать содержательные способы решения задач [8, 22].

Метаумения – присвоенные метаспособы, общеучебные, междисциплинарные (надпредметные) познавательные умения и навыки. К ним относятся:

- теоретическое мышление (обобщение, систематизация, определение понятий, классификация, доказательство);
- навыки переработки информации (анализ, синтез, интерпретация, экстраполяция, оценка, аргументация, умение систематизировать информацию);
- критическое мышление (умения отличать факты от мнений, определять соответствие заявления фактам, достоверность источника, видеть двусмысленность утверждения, невысказанные позиции, предвзятость, логические несоответствия);
- творческое мышление (перенос, видение новой функции, видение проблемы в стандартной ситуации, видение структуры объекта, альтернативное решение, комбинирование известных способов деятельности с новыми);
- регулятивные умения (задавание вопросов, формулирование гипотез, определение целей, планирование, выбор тактики, контроль, анализ, коррекция своей деятельности);
- качества мышления (гибкость, антиконформизм, диалектичность, способность к широкому переносу и т.п.) [11,14-16].

В настоящее время формирование метаумений становится центральной задачей любого обучения.

По-мнению А.А. Кузнецова, метапредметные (компетентностные) результаты образовательной деятельности – способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и при решении проблем в реальных жизненных ситуациях, освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов. Метапредметность как принцип интеграции содержания образования, как способ формирования теоретического мышления и универсальных способов деятельности

обеспечивает формирования целостной картины мира в сознании ребенка. При таком подходе у учащихся формируется подход к изучаемому предмету как к системе знаний о мире, выраженном в числах и фигурах (математика), в веществах (химия), телах и полях (физика), художественных образах (литература, музыка, изобразительное искусство) [10,3-5].

Метапредметный подход обеспечивает целостность общекультурного личностного и познавательного развития и саморазвития ребенка, преемственность всех ступеней образовательного процесса, лежит в основе организации и регуляции любой деятельности ученика независимо от ее специально-предметного содержания

Метапредмет-учебный предмет нового типа, в основе которого лежит мыследеятельностный тип интеграции учебного материала. Метапредметы -- это новая образовательная форма, которая выстраивается поверх традиционных учебных предметов, это учебный предмет нового типа, в основе которого находятся метазнания, метаспособы, метадеятельность. В науке и педагогической практике все больше сторонников находит мыследеятельностная педагогика (Ю.В. Громыко), которая является продолжением теории развивающего обучения В.В.Давыдова. Она направлена на формирование столь важного сейчас теоретического мышления и универсальных способов деятельности. Идея состоит в том, что дети исследуют принципы построения их мышления в процессе порождения новых знаний, самоопределения в проблемной ситуации с помощью особых курсов – метапредметов. Блок метапредметов надстраивается над преподаванием традиционных учебных предметов. В этом блоке у учащихся формируются метазнания и метаспособы. В качестве метапредметов Ю.В. Громыко были выделены: «Знание», «Знак», «Проблема», «Задача». [4,16].

В рамках метапредмета «Знак» у школьников формируется способность схематизации на основе выделения главного в материале. Это работа в дальнейшем позволяет им более осознанно использовать те

графические изображения, которые они заучивают в рамках традиционных учебных предметов (формулы химических соединений и записи химических реакций; различные таблицы с данными; чертежи фигур и сами фигуры; формулы и чертежи изучаемых процессов). За этими разными графическими изображениями они учатся мысленно видеть то идеальное содержание, которое в них выражено. Поэтому исчезает проблема с заучиванием большого объема учебного материала [11,16-17].

В рамках метапредмета «Знание» у обучающихся формируется способность работать с понятиями как особой формой знания. Изучая строение ключевых научных понятий, воспроизводя их в собственном мышлении, учащиеся осваивают универсальные техники работы с понятием на любом предметном материале. В рамках предмета обществознание изучается генезис таких понятий, как «государство», «город», «движение», «функция» и прочие[6,6-7].

Метапредмет «Проблема» задает образец разрешения проблемы через доведение понятия до набора операций, формул и расчетов [5.300].

Метапредмет «Задача» помогает ученикам осмыслить процесс решения задач [11,16-17].

Большое значение в применении метапредметного подхода в обучении играет создание метапредметных программ. Разработка надпредметных программ как программ достижения конкретных метапредметных результатов получила развитие во многих школах России. Среди них «Основы проектной деятельности», которые уже несколько лет внедряются в некоторых школах и Хабаровского края, «Книга» (обучение эффективному чтению и выбору книг), «Дискуссия», «Грамотный покупатель», «Дом» (как использовать школьные знания в домашних делах), «Первая помощь», «Инструкция» (как научиться читать инструкции, пользоваться ими и самому составлять инструкции), «Как стать успешным», «Культура познания», «Культура мышления», «Самопознание», «Факт», «Исследование» и др. [18,20],

Такие программы могут быть рассчитаны на отдельную ступень школьного образования и даже на меньший период времени. В надпредметной программе указываются: ключевые компетентности, для формирования которых она составлена; предметы, на материале которых реализуется программа; виды познавательной и практической деятельности; формы совместной работы по различным учебным предметам (решение комплексных задач, выполнение проектов, защита выполненной работы перед группой специалистов разного профиля) [11,17].

По надпредметным программам можно работать на уроках (и других видах занятий) по обычным школьным предметам за счет отбора тем, сюжетов, способов деятельности, совокупность которых в итоге и позволяет получить желаемый метапредметный результат [11,17].

Разработка надпредметных программ может стать одним из перспективных направлений инновационной деятельности образовательных учреждений, поскольку содержание этих программ может и должно учитывать особенности конкретной школы – социальной среды, состава учащихся, потенциала педагогического коллектива [11,17].

Метапредметная программа – это программа совместной деятельности учащихся и учителя, реализующаяся в процессе решения ситуационных заданий и направленная на разрешение конкретных личностно значимых проблем учащихся. Метапредметные программы имеют ряд преимуществ перед учебными программами разных типов:

1. Они способствуют преодолению фрагментарности знаний учащихся и формированию общеучебных умений и навыков.
2. Цели и задачи этих программ ориентированы на конкретный практический результат – своеобразный «продукт» программы.
3. Как правило, на их освоение не требуется выделение дополнительного учебного времени, так как их содержание как бы «накладывается» на содержание учебных курсов.

4. Процесс разработки и реализации программ способствует формированию команды учителей, объединенных одной целью.

Метапредметные программы являются одним из вариантов построения личностно-ориентированного образования, поскольку способствуют раскрытию неповторимости каждой личности, которая «по-своему открывает новое для всех, лучше и полнее выражая суть всех людей, своими делами раздвигая наличные возможности людей» (Э. В. Ильенко) [20].

1.2. Метапредметные результаты в процессе обучения экономике

Метапредметные результаты (ФГОС) Предполагаемыми итогами освоения программ выступает формирование: Умений планировать неречевое и речевое поведение. Коммуникативной компетенции. Умений четко устанавливать сферы знакомого и незнаемого. Способности ставить цели и формулировать задачи для их достижения, планировать последовательность и прогнозировать итоги действий и всей работы в целом, анализировать полученные результаты (и отрицательные, и положительные), делать соответствующие выводы (промежуточные и конечные), корректировать планы, устанавливать новые индивидуальные показатели. Исследовательских действий. К ним, в числе прочего, относят навыки работы с данными (способность извлекать сведения из различных источников, систематизировать и анализировать их, представлять разными способами). Умений вести самонаблюдение, самооценку, самоконтроль в ходе коммуникативной деятельности. Навыков смыслового чтения. К ним относят способность определять тему, выделять ключевую мысль, прогнозировать содержание по заголовку, основным словам, определять главные факты, прослеживать логическую связь между ними. Метапредметные результаты обучения выступают в качестве «мостов», соединяющих все источники знаний.

Стандарт образования предлагает качественно новый подход к педагогическому процессу. Он предполагает устранение расколотости,

разобщенности и оторванности различных научных дисциплин друг от друга. Метапредметы выступают в качестве новой специфической формы обучения. Она формируется поверх традиционных общих дисциплин. В основе метапредметного подхода лежит мыследеятельностный вид интеграции материала. Он также предполагает рефлексивную форму отношений к базовым элементам мышления. Любой метапредметный урок способствует развитию навыков самостоятельного освоения знаний. Здесь формируются условия для начала рефлексии ребенка. Он должен реагировать на собственные действия, осознавать, что он делал, как и что получил в итоге.

Министерство образования, разрабатывая новые требования, исходит из существующих сегодня общественно-экономических условий. Универсальность предлагаемых подходов состоит в том, что дети получают знания об общих схемах, техниках, приемах, образцах мышления, лежащими над дисциплинами, но воспроизводящимися при работе с ними. Принцип метапредметности состоит в акцентировании внимания обучающихся на способах обработки и представления данных при изучении большого объема разнородного материала. В качестве ключевой компетенции выступает способность самостоятельно усваивать знания. Министерство образования, формулируя новые требования, ориентируется на необходимость активного получения детьми социального опыта, способности к самосовершенствованию и саморазвитию.

Оценка метапредметных результатов представлена в качестве проверки планируемых показателей. Они представлены в разделах универсальных действий:

1. Регулятивных
2. Коммуникативных
3. Познавательных

Метапредметные результаты – это не только универсальные приемы для осуществления действий. Они выступают и как способы регуляции поведения, включая планирование, коррекцию и контроль. Достижение

метапредметных результатов становится возможным благодаря основным компонентам педагогического процесса. Речь обо всех дисциплинах, базисном плане. Метапредметные результаты – это навыки, которые используют школьники при получении и усвоении знаний. Они применяют их и при решении проблем, возникающих в реальных условиях жизни.

Основное направление, в рамках которого анализируются метапредметные результаты, – это область формирования ряда познавательных, коммуникативных и регулятивных УУД. В их числе, в частности, умственные действия детей, ориентированные на проверку и управление своей работой. Оценке подвергаются:

1. Способность воспринимать и сохранять учебные задачи и цель, самостоятельно трансформировать практическую проблему в познавательную
2. Навыки планирования своей работы, поиска способов ее выполнения. Эти способности развиваются в соответствии с поставленными задачами и условиями их реализации
3. Умение контролировать и адекватно оценивать собственные действия, корректировать их осуществление с учетом характера совершенных ошибок
4. Способность проявлять самостоятельность и инициативу в процессе усвоения материала
5. Умение вести поиск информации, сбор и выделение существенных сведений из разных источников
6. Способность использовать в работе знаковые и символические средства для моделирования изучаемых процессов и объектов, создания схем решения практических и познавательных задач
7. Умение взаимодействовать со сверстниками и педагогом
8. Способность проводить логические операции анализа, сравнения, классификации, обобщения по родовым критериям
9. Умение нести ответственность за результаты действий.

Метапредметные результаты – это, по сути, ориентировочные действия. Они формируют психологическую основу и выступают как важнейшее условие успешности при решении школьниками поставленных перед ними задач. По своей природе они выступают как личностные результаты каждого ребенка. Из этого следует, что уровень их развития может подвергаться качественному измерению и анализу.

Варианты проверки Личностные результаты могут анализироваться в ходе выполнения диагностических, специально сконструированных задач. Они ориентированы на проверку степени сформированности определенного вида УУД. Достижение результатов можно рассматривать в качестве инструментальной основы и условия успешности реализации познавательных и практических задач. Это означает, что в зависимости от показателей проверочных работ по математике, русскому и прочим дисциплинам с учетом ошибок, которые были допущены, можно сформировать вывод о степени развитости УУД. Достижение результатов может также проявляться в успешности исполнения комплексных задач на межпредметной основе. Таким образом, существует несколько процедур, в рамках которых можно провести анализ.

Образование предполагает формирование способности ребенка к саморегуляции и принятие им ответственности за собственные поступки. В начальной школе выделяют регулятивные УУД, отражающие суть ведущей деятельности. К ним относят умения:

1. Принимать и сохранять цели, следовать им в процессе учебной работы
2. Действовать по определенному плану
3. Преодолевать непроизвольность и импульсивность
4. Контролировать ход и результаты деятельности
5. Различать объективные трудности в задачах и процессе усвоения знаний
6. Взаимодействовать со сверстниками и взрослыми

Кроме этого, метапредметные результаты показывают степень сформированности настойчивости и целеустремленности, жизненного оптимизма, подготовленности к трудностям.

Контроль

В качестве основных методов выступают тестирование, проектирование, наблюдение. Контроль может осуществляться в разных формах. Он может быть:

1. Фронтальным
2. Индивидуальным
3. Групповым
4. В виде письменного опроса
5. Персонифицированным и неперсонифицированным

В качестве инструментов выступают:

1. Карта наблюдений
2. Задания УУД
3. Дневник (лист) самооценки
4. Тест
5. Карта мониторинга

Три уровня компетенции На первой ступени приобретаются регулятивные навыки:

1. Способность планировать свою деятельность согласно поставленной задаче и условиям реализации
2. Умение самостоятельно регулировать работу
3. Способность анализировать и контролировать действия, корректировать их выполнение в соответствии с характером допущенных ошибок

Второй уровень предполагает получение познавательных способностей:

1. Принимать и сохранять учебные цели
2. Трансформировать практические задачи в познавательные

3. Работать с информацией и ее источниками
4. Проявлять самостоятельность и инициативу
5. Использовать символические и знаковые средства

На третьем уровне (коммуникативном) дети учатся:

1. Взаимодействовать с преподавателем и сверстниками в процессе решения задач

2. Слушать и включаться в диалог
3. Участвовать в групповом обсуждении вопроса
4. Интегрироваться в коллектив сверстников, выстраивать продуктивное сотрудничество и взаимодействие

5. Владеть монологической и диалогической речи
6. Выражать и отстаивать свое мнение, принимать другое

Итоги работы. По окончании курса у школьников должны сформироваться регулятивные УУД, с помощью которых дети:

1. Самостоятельно организуют рабочее место
2. Следуют плану внеучебной и учебной деятельности
3. Определяют цель работы с помощью педагога
4. Следуют инструкциям преподавателя, алгоритмам, описывающим стандартные действия

5. Определяют план решения задач на уроках, в рамках внеклассной деятельности, в различных жизненных ситуациях в процессе взаимодействия с педагогом

6. Корректируют выполнение заданий

С помощью сформированных познавательных УУД учащиеся:

1. Ориентируются в текстовых материалах
2. Самостоятельно ищут необходимую информацию для решения задач в таблицах, словарях, справочниках, размещенных в учебниках
3. Ориентируются в схемах, рисунках, представленных в текстах
4. Кратко и подробно пересказывают прослушанный или прочитанный материал, составляют простые планы

5. Объясняют смысл названий произведений, их связь с содержанием текстов

6. Группируют и сравнивают предметы и объекты по нескольким признакам

Используя коммуникативные УУД, дети:

1. Соблюдают в повседневной жизни правила и нормы этикета при общении

2. Читают про себя и вслух тексты из учебников, научно-популярных и художественных книг, понимают содержание, в том числе по заголовку

3. Оформляют свои мысли письменно или устно, учитывая собственные школьные и жизненные речевые ситуации

4. Участвуют в диалогах

При итоговой проверке уровня освоения основной программы школьниками анализируются результаты, необходимые для продолжения обучения.

Как видно, метапредметные результаты тесно связаны со всеми направлениями воспитательной и педагогической работы. В настоящее время они имеют ключевое значение для формирования необходимых навыков у школьников любого возраста. Метапредметы выражают идею рефлексивности относительно дисциплин. Как правило, ребенок, изучая материал по химии, физике, истории, биологии и пр., запоминает ключевые определения и понятия. На метапредметных уроках он делает другое. Школьник не запоминает, а прослеживает происхождение этих основных терминов и определений. Фактически он снова открывает эту сферу знаний для себя. Перед школьником разворачивается весь процесс появления тех или иных событий, объектов. На практике он заново открывает то, что стало известно в далекое время, восстанавливает и определяет форму существования этого знания. Однако это только начальный уровень. Проработав с различным предметным материалом, школьник формирует осознанное отношение не к какому-то конкретному понятию, а к способу

своей познавательной деятельности. Совершенствуя свои навыки, ребенок быстрее начинает ориентироваться в материале. Проявляя самостоятельность и инициативу, он ищет новые источники информации, собирает и обобщает найденные сведения, сравнивает их с полученными данными на уроках.

1.3. Игра как средство формирования метапредметных результатов школьников

В.Л. Сухомлинский в своих работах писал: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребенка. Для него игра – это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности [4, с. 17] В.Л. Сухомлинский также отмечал, что «... духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества» [4, с. 24].

Самым важным для игры, является не сам результат, а непосредственный процесс, процесс проживания игроками эмоций связанных с игровыми действиями. Хотя и ситуации, в которые попадает человек во время игры, всего лишь модель реальной ситуации, не имеющая материального подкрепления, но вот эмоции которые испытывает человек во время игры, абсолютно реальны. «В игре нет людей серьезнее, чем маленькие дети. Играя они не только смеются, но и глубоко переживают, иногда страдают» [4, С. 29].

Эта специфическая особенность игры заключает в себе огромный потенциал для воспитательной работы с детьми, потому что управляя содержанием модели реальности (игры) педагог в состоянии запрограммировать различные, на свое усмотрение, чувства и эмоции играющих в нее воспитанников.

Можно сделать очевидный вывод что игра- это метод познавательной деятельности. Она направляет внутреннюю силу, и позволяет ученику в кратчайшие сроки освоить основные практические умения и навыки, весьма обширного куска человеческой культуры.

В игре, намного эффективнее чем в других видах деятельности, развивается большинство психологических процессов. Изменения в психике, обусловленные игрой, могут быть настолько существенными, что у психологов ведущих стран мира утвердилось мнение о игре, как о ведущем способе передаче практических знаний в период школьного образования.

В процессе игры формируются новые, эволюционируют уже имеющиеся навыки и умения, а также возникает мощнейший познавательный мотив, который, в свою очередь, является основанием для возникновения стимула к учебе.

Проводить исследование игры для психологического развития и формирования личности учащихся крайне затруднено. В данной сфере просто невозможен чистый эксперимент, так как, нет возможности изъять игровую деятельность из обучения детей и оценить, каким образом это повлияет на процесс их развития.

Согласно работам Д.Б. Эльконина [5; с. 274] проблема мотивов и потребностей выдвигается на первый план. Важнейшая роль игры заключается в развитии мотивационно-потребностной сферы учащихся.

Л.С. Выготский во время игры наблюдал у учащихся появление замысла, что значило переход к творческой деятельности. Появление замысла у учащихся связано с развитием творческого мышления. Творческая составляющая игры подтверждается тем, что учащийся не копирует жизнь, а попадает в ситуацию, в которой ему приходится скомбинировать свои представления о жизни. При всем при этом учащийся старается передать свое отношение к происходящему, выразить свои мысли и описать чувства. Этот факт отождествляет игру с искусством, но учащийся не актер. Он играет для себя, а не для зрителей, не пытается разучить роль, он пытается создать ее

сам, по ходу действия игры. Когда игрок входит в образ, у него начинают живо работать мысли углубляются чувства, он искренне переживает изображаемые им события [6, с. 67]

Однако творческие качества не развиваются сами по себе, их необходимо воспитывать, они развиваются только вследствие долгой кропотливой, систематической работы педагогов.

Особую важность представляет собой замысел в играх, он дает детям возможность глубже осознать саму идею проведения игры, почувствовать его творческую ценность, помогают развивать выразительную речь с богатыми оборотами и жестами. У школьников игра часто становится спектаклем, который они показывают зрителям.

На школьном этапе развития человека, как раз, есть возможность применять игровые формы обучения, под влиянием педагогов, развивая приобретенные на уроках знания и умения. Педагог сумеет заметить личные способности учащегося, проявляющиеся в игре.

Таким образом, человеческая игра возникает как деятельность, отделившаяся от продуктивной трудовой деятельности и представляющая собой репродукцию взаимоотношений между людьми. Так начинается игра во взрослых, игра как основа будущей жизни.

В случае если игровая ситуация не завлекла своим содержанием учащегося, то он может и не проникнуться игрой, не вступить в так называемое игровое состояние, а будет всего лишь механически исполнять роль, не испытывая при этом сопутствующих ей эмоций. Невозможно заставить человека играть, вопреки его желанию, так как игра это прежде всего творческий процесс.

Из этого можно сделать вывод: что игра, при правильном ее построении может стать незаменимым инструментом в достижении метапредметных результатов.

Применение бизнес игры в процессе обучения экономике

Смысл бизнес игры как феномена в современном образовании, в общей форме записан в словарях, так: «Бизнес игра – форма воспроизведения предметного и социального содержания профессиональной деятельности, создание всевозможных моделей и систем отношений, свойственных данному виду практики.

Из чего можно сделать вывод что бизнес-игра и деловая игра являются синонимами.

Данному определению стоит дополнить, что, являясь средством моделирования всевозможных видов деятельности, активности людей и взаимоотношений в социуме, бизнес-игра является средством поиска новых (для учащихся) способов взаимодействия и методов эффективного обучения, так как убирает противоречия между теоретическим, абстрактным аспектом учебного процесса и практическим, реальным аспектом профессиональной деятельности.

Обучающая функция бизнес-игры имеет крайне высокое значение, так как приносит в обучение предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и при помощи этого создать адекватную атмосферу, по сравнению с обычным обучением, для формирования личности будущего специалиста.

В бизнес-игре получение знаний учащимися происходит в результате совместной деятельности. При этом каждый находит решение конкретно своей задачи, в соответствии со своей ролью и целью. Взаимодействие в бизнес игре – это не просто взаимодействие в течении общего действия, но первым делом – взаимодействие подражающее, репродуцирующее взаимодействие людей в процессе реально изучаемой деятельности. Бизнес игра – это не только взаимодействием в обучении, это освоение навыков совместной работы, умения и навыков сотрудничества.

В наше время бизнес и деловые игры используются все чаще и чаще в самых разных областях: в экономической и политической сферах, в менеджменте, образовании, истории и других. Бизнес-игры применяются для

создания квалифицированных работников в необходимых сегментах, помимо этого для достижения эвристических, прогностических, экспериментальных целей. Разрабатываются бизнес -игры и как способ построения взаимоотношений между участниками разных сфер жизнедеятельности, как особый язык будущего.

При описании бизнес игры мы можем встретить разные термины, призванные объяснить это явление. Чаще всего, в случае если игра проводится экономистами то игра называется – экономической игрой, если игра ставит перед собой управленческие цели – то управленческой или операционной. В политической сфере как правило используется термин «имитационная игра». Самым распространенным, на сегодняшний день, на западе является термин «имитационная игра», или «игровая имитация», но в любом случае единого мнения по вопросам терминологии среди специалистов, сейчас, нет.

Рассмотрим термин «имитационная игра» с выделением существенных характеристик данного метода. С одной стороны, имитацию можно понимать очень широко и многогранно, как замену непосредственного экспериментирования с созданием и управлением системами, моделями, макетами, заменяющими реально существующие объекты изучения. В социальных науках большое распространение получила машинная имитация, создающая формальную модель одной или другой исследуемой системы. С другой стороны, существуют собственно игровые методы, в которых игроки примеряют на себе определенные роли, вступают в непосредственное взаимодействие между собой, стараясь выполнить поставленные перед ними игрой задачи. Учитывая все выше перечисленное , в самой основе бизнес игры находится имитационная модель, данная модель реализуется за счет действий участников игры. Традиционно также подчеркивается тот факт, что бизнес-игры являются серьезными играми для подготовленных учащихся, а не развлечением, которое можно дать после сложной темы, для отдыха учащихся.

Необходимо отметить – бизнес или имитационную игру нужно отличать от других активных методов обучения, с одной стороны, и от методов социально-психологического тренинга с другой. Стоит согласиться, в данном вопросе есть некая путаница: данные термины применяются неосмысленно, и в связи с этим такие непохожие друг на друга методы как дискуссия группой, обычная групповая работа также сама по себе крайне разнообразная и самодостаточная область и бизнес игры попадают в одну группу и обозначаются общим термином «деловая игра». Сложность заключается в отсутствии достаточной теоретической базы сложившихся, в наше время, методов, так и в острой нехватке критериев по которым можно различить данные методы и создать их классификацию. На сегодняшний день все попытки классифицировать данные методы носят характер перечисления методов, как они сложились в разных секторах нашей жизни.

В действительности, для создания бизнес игры необходимо проделать немалую работу, провести анализ норм, организации той или иной сферы деятельности человека. Выявить всевозможные механизмы и особенности изучаемой сферы, обеспечивающие ее непрерывное функционирование и развитие. Часто, чтобы создать основу игры в виде имитационной модели необходимо провести много часов для систематизации материала. Созданная на основе выделенных, таким образом аспектов, игра позволяет создать довольно жесткую систему правил, действие в соответствии с которыми, приводит участника к отображению у себя в голове игры как целого, то есть к усвоению ориентировочной структуры воспроизводимой действительности.

Представим себе такую игру, как реальность и социальное пространство для взаимодействия, в которой не испытывается сопротивление, где возможна реализация замыслов, а следовательно и возможно все в пределах правил, в таком случае деловая игра способна сильно повлиять и поколебать учащихся. В отличие от многими признанного мнения о том, что игра представляет собой ничем не ограниченную модель, представленная мною выше структура, показывает нам, то что игра

воспроизводит особенную ситуацию не столь все возможности, сколько столкновения с жесткой моделируемой ситуацией, потому что нельзя будет уйти от решения проблемной ситуации, реально или психологически методом самообмана, в игре же такие трюки не пройдут, игру нельзя обмануть, нельзя перенести решение проблемы на потом, нельзя уйти от решения той или иной задачи.

Классификация бизнес-игр

На сегодняшний день в литературе существует большое разнообразие типологий и классификаций деловых игр. Приведем примеры некоторых из них. «В зависимости от того, какой тип человеческой практики воссоздается в игре и каковы цели участников, различают деловые игры учебные, исследовательские, управленческие, аттестационные» [11,17].

Принципиально, что данная типология «вписывает» деловую игру в широкий контекст социальной деятельности, фиксируя ее возможности не только как метода обучения, но и как метода оценки, изучения, управления.

Помимо указанной типологии, в основу которой положены критерии типа практики и целей, исследователи выделяют и такие критерии как: время проведения, результат, методология и т.п. Например, классификация деловых игр Л.В. Ежовой:

1. По времени проведения:

- без ограничения времени;
- с ограничением времени;
- игры, проходящие в реальное время;
- игры, где время сжато.

2. По оценке деятельности:

- балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;
- оценка того кто как работал, отсутствует.

2. По конечному результату:

- жесткие игры – заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила;

- свободные, открытые игры – заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи.

3. По конечной цели:

- обучающие – направлены на появление новых знаний и закрепление навыков участников;
- констатирующие – конкурсы профессионально мастерства;
- поисковые – направлены на выявление проблем и поиск путей их решения

5. По методологии проведения:

- луночные игры – любая салонная игра (шахматы, “Озеро”, “Монополия”). Игра проходит на специально организованном поле, с жесткими правилами, результаты заносятся на бланки;

- ролевые игры – каждый участник имеет или определенное задание, или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с заданием;

- групповые дискуссии – связаны с отработкой проведения совещаний или приобретением навыков групповой работы. Участники имеют индивидуальные задания, существуют правила ведения дискуссии (например, игра “Координационный Совет”, “Кораблекрушение”);

- имитационные – имеют цель создать у участников представление, как следовало бы действовать в определенных условиях (“Межцеховое управление” – для обучения специалистов ПДО, “Сбыт” – для обучения менеджеров по продажам и т.д.);

- организационно-деятельностные игры (Г.П. Щедровицкий) – не имеют жестких правил, у участников нет ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем. Активизация работы участников происходит за счет жесткого давления на личность;

- инновационные игры (В.С. Дудченко) – формируют инновационное мышление участников, выдвигают инновационные идеи в традиционной

системе действий, отрабатывают модели реальной, желаемой, идеальной ситуаций, включают тренинги по самоорганизации;

- ансамблевые игры (Ю.Д. Красовский) – формируют управленческое мышление у участников, направлены на решение конкретных проблем предприятия методом организации делового партнерского сотрудничества команд, состоящих из руководителей служб». [3,59]

К сожалению, указанная выше типология, с одной стороны, пытается задать сложную систему для анализа, но, с другой стороны, ей не удастся избежать некоторых неточностей (например, пункт 5, согласно которому салонная игра, ролевая игра – виды деловых игр). Эти погрешности являются достаточно типичными и встречаются и в других типологиях.

В качестве оснований классификаций деловых учебных игр используют и такие признаки как:

- степень формализации процедуры («жесткие» и «свободные» игры);
- наличие или отсутствие конфликта в сценарии (деловые игры в кооперативных ситуациях, конфликтных ситуациях с нестрогим соперничеством, в конфликтных ситуациях со строгим соперничеством);
- уровень проблемности («первый уровень предполагает обнаружение и постановку проблем, требующих разрешения при анализе конкретной игровой ситуации»; второй уровень «характеризуется вовлечением школьников в соразмышление, в активный поиск путей и средств решения поставленных вопросов»);
- степень участия школьников в подготовке деловых игр (игры с и без домашней подготовки);
- длительность процедуры игры (мини-игры, длящиеся несколько минут, игры, длящиеся несколько дней) и т.п.;
- характер моделируемых ситуаций (игра с соперником, с природой, игра-тренаж);
- характер игрового процесса: игры с взаимодействием участников и без взаимодействия;

- способ передачи и обработки информации (с применением текстов, ЭВМ и т.п.);
- динамика моделируемых процессов (игры с ограниченным числом ходов, с неограниченным, саморазвивающиеся);
- тематическая направленность и характер решаемых проблем («игры тематические, ориентированные на принятие решений по узким проблемам»; «игры функциональные, в которых имитируется реализация отдельных функций или процедур управления»; «игры комплексные, моделирующие управление определенным объектом или процессом в целом».

Структура бизнес-игр

Поскольку в литературе нет единства по вопросам о сущности деловой игры и методике ее конструирования, то нет и общепринятого представления о структуре игры, хотя многие структурные элементы являются общими при разных подходах. Как правило, авторы исходят из своего эмпирического опыта и здравого смысла, конструируя игру или заимствуя ее структурные компоненты у других авторов.

Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет структуру деловой игры (см. табл.2.2.1).

Таблица 2.2.1 Структурная схема целевой игры (по Айламазяну)

ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ					
Методическое обеспечение	Игровые цели	Роли и функции игроков	Сценарий игры	Правила игры	Техническое обеспечение
	Педагогические цели		Модель взаимодействия окружающих		
		Предмет игры		Система оценивания	
ИМИТАЦИОННАЯ МОДЕЛЬ					

Рассмотрим каждый элемент этой структуры.

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности, который можно назвать прототипом модели или объектом имитации, задавая предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе.

Игровая модель является фактически способом описания работы участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалистов.

Педагогические цели

дидактические:

- закрепление системы знаний в области конструирования ДИ;
- выработка системных умений по конструированию и методическому описанию игры;
- обмен опытом создания ДИ;
- совершенствование навыков принятия коллективных решений;
- развитие коммуникативных умений разного рода.

воспитательные:

- порождение творческого мышления;
- выработка установки на практическое использование ДИ;
- воспитание индивидуального стиля поведения в процессе взаимодействия с людьми;
- преодоление психологического барьера по отношению к формам и методам активного обучения.

Игровые цели

- разработка вариантов проекта ДИ;
- демонстрация разработчикам приемов создания игрового контекста.

Предмет игры – это предмет деятельности участников игры, в специфической форме замещающей предмет реальной профессиональной деятельности.

Сценарий – это базовый элемент игровой процедуры, в нем находят отражение принципы проблемности, двуплановости, совместной деятельности. Под сценарием ДИ понимается описание в словесной или графической форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий игроков, а также преподавателей, ведущих игру. В сценарии отображается общая последовательность игры, разбитая на основные этапы, операции и шаги, и представленная в виде блок-схемы.

Роли и функции игроков должны адекватно отражать "должностную картину" того фрагмента профессиональной деятельности, который моделируется в игре.

Правила игры – отражают характеристики реальных процессов и явлений, имеющих место в прототипах моделируемой действительности. При этом в правилах игры должно найти отражение того, что как создаваемые в игре модели, так и сама игра являются упрощением действительности.

Система оценивания должна обеспечивать, с одной стороны, контроль качества принимаемых решений с позиций норм и требований профессиональной деятельности, а с другой - способствовать развертыванию игрового плана учебной деятельности. Система оценивания выполняет функции не только контроля, но и самоконтроля профессиональной деятельности, обеспечивает формирование игровой, познавательной и профессиональной мотивации участников деловой игры.

Исходя из всего этого можно сделать вывод, что игра является перспективным средством для достижения метапредметных результатов школьного обучения.

Глава 2: Методика формирования метапредметных умений школьников на основе игровой деятельности при обучении экономике

2.1. Требования к разработке и проведению деловой игры

Для разработки деловой игры принципиальными моментами являются определение темы и целей. Так, например, в теме могут быть отражены: характер деятельности; масштаб управления; состав инстанций и условия обстановки.

При определении целей разработчику важно ответить на несколько принципиальных вопросов:

- 1) Для чего проводится данная деловая игра?
- 2) Для какой категории обучаемых?
- 3) Чему именно следует их обучать?
- 4) Какие результаты должны быть достигнуты?

Примеры учебных целей: показать, как следует привлечь к выполнению конкретной задачи целый комплекс инструментов (рекламу, прессу, телевидение, деловое общение специалистов различных профилей и др.); проверить уровень подготовленности должностных лиц в определенном виде производственной деятельности и др.

При постановке целей необходимо различать учебные цели игры (её ставит перед собой руководитель игры) и цели действий её участников, которые ставятся ими, исходя из игровых ролей.

Очень важным моментом является то, что в силу двуплановости игры как феномена (см. исследования, например, Д.Б. Эльконина, Л.С. Выготского) целеполагание реализуется в реальном и условном плане. В реальном плане – это дидактические и воспитательные цели, в условном – игровые. При чем «чисто игровые цели нужны не сами по себе, поскольку сам факт выигрыша или проигрыша ничего не добавляет к тем знаниям, умениям и навыкам, которыми должен овладеть специалист. Они нужны для создания мотивации к игре, соответствующего эмоционального фона...

Такого рода цели... выполняют служебную роль, роль средства достижения педагогических целей» (формирования предметной и социальной компетентности специалиста).

Особенностью деловой игры является ее возможность, как указывалось выше, целеобразования самими студентами. Таким образом, деловая игра имеет достаточно сложную целевую систему.

В настоящее время выделяют следующие *принципы конструирования деловой игры*:

В деловой игре при ее конструировании и применении реализуются следующие психолого-педагогические принципы: принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства; принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности; принцип совместной деятельности; принцип диалогического общения; принцип двуплановости; принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой деятельности.

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности, который можно назвать прототипом модели или объектом имитации, задавая предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе. Игровая модель является фактически описанием работы участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалиста.

Необходимо помнить, что залогом успеха игры является правильный выбор темы, определение проблемы и ее причинности, формирование служб, команд, выбор оппонентов с учетом индивидуальных способностей учащихся и микроклимата в группе, четкая разработка заданий для самостоятельной работы. Создание атмосферы соревнования обеспечивает творческий подход учащихся к решению поставленных задач.

Подготовку игры нельзя ограничить учебной литературой. Желательны посещения производства, встречи и беседы с «коллегами» по должности, изучение действующего оборудования и технологического процесса и их

недостатков, организация работы по сбору и анализу технико-экономических данных.

Учитель в подготовительный период направляет работу учащихся, помогает ознакомиться с передовым опытом отрасли, рекомендует литературу, руководит изготовлением стендов, плакатов, слайдов, моделей, необходимых для организационно-технического обеспечения деловой игры.

Успех игры зависит от ряда факторов: организационных, методических, психологических, технических и других. Из обширного круга вопросов, влияющих на качество и результат игры, следует выделить следующие:

- Правильный выбор темы с учетом ее актуальности, дискуссионных возможностей в рамках той цели, которую ставит Учитель;
- Подбор участников, распределение их на подгруппы, отделы, должности с учетом знаний учащихся, микроклимата в учебной группе;
- Построение структурно-логической схемы игры, четкая разработка заданий каждой службе, отделу, подгруппе;
- Глубокое изучение учащимися материалов разрабатываемой темы, отработка различных вариантов решений службами, отделами, подгруппами, оформление технической и технологической документации;
- Подготовка сценария игры с учетом «запасных», усложненных ситуаций. Занятие по отработке игры (руководитель не открывает на нем до конца свои задания – экспромты);
- Отработка каждой службой (назначенной группой) выступлений, внесения корректив в структурно-логическую схему игры, режиссура игры;
- Проведение деловой игры с предварительным решением организационных и методических моментов;
- Разбор результатов игры, ее оценка.

Необходимо отметить, что проведению деловой игры должна предшествовать серьезная работа по углублению знаний учащихся по производственным, технологическим и экономическим вопросам.

Использование на занятиях конкретных производственных данных; уроки на производстве; продуманная организация производственной практики; организация практических конференций; работы кружков технического творчества; привлечение учащихся к рационализаторской работе, проведение предметных недель, встречи с передовиками и специалистами производства, выпускниками колледжа – применение всех этих форм и методов обучения подготавливает учащихся к деловой игре.

Тема игры. При ее выборе необходимо учитывать возможности учащихся группы, их способности, уровень и глубину знаний, трудолюбие, активность. Тема должна быть актуальна и проблемна, иметь варианты решений.

Состав играющих. При подготовке игры Учитель учитывает не только уровень знаний учащихся, но и психологический климат в группе, продумывает возможность создания равных по знаниям, активности, трудолюбию подгрупп, служб и т.д.

Не следует отбирать преимущественно сильных учащихся, отстраняя слабо подготовленных. Всем должна найтись «должность», место в службе. Это имеет большое воспитательное значение.

Иногда самим учащимся предоставляется возможность самим распределять роли. В этом случае Учитель тактично вносит поправки, если его не удовлетворяет качественный состав группы. При формировании служб, назначении оппонентов учитываются взаимоотношения учащихся, их психологическая совместимость – это обеспечивает высокое качество игры, дух соревнования.

Подбор учащихся на должности осуществляется с учетом их знаний, организаторских возможностей, личностных качеств.

Разработка игры и выдача задания. Когда тема определена, глубоко изучена и выявлены ее дискуссионные возможности, руководитель игры производит примерную «наметку» служб, должностей, объема решаемых задач и хода игры, т.е. выстраивает структурно – логическую схему. В ней

определены порядок выполнения работ на всех этапах, источники (отделы службы) для сбора информации, произведена систематизация работы учащихся над своими заданиями.

Благодаря блок-схеме легче наладить четкую работу служб и контроль за ними. Учащиеся знают, куда и к кому идти по интересующему их вопросу.

Задания стоятся таким образом:

- Выдача перечня вопросов для всех служб, участвующих в игре;
- Сбор материалов службами по действующему процессу с выявлением недостатков;
- Изучение вопроса по литературе, тематическим обзорам, знакомство с передовым опытом по данному вопросу;
- Анализ предлагаемых вариантов совершенствования с их технико-экономическим обоснованием и сопоставлением между собой и по отношению к исходному.

Подготовительный этап игры. Когда определена тема, разработаны задания, оформлены службы, подгруппы, оппоненты, должности, наступает рабочий период.

При подборе и обработке материалов по действующему производственному процессу руководитель ставит задачу выверить основные данные производства.

Когда учащиеся полностью овладеют действующим процессом, необходимо направить их усилие на более глубокое знакомство с литературой и передовым опытом по интересующему вопросу.

Сценарий игры. Сценарий строится в зависимости от ее формы. Но какой бы она не была по форме, необходимо выступление должностных лиц, их оппонентов подать таким образом, чтобы игра набрала темп, шла по восходящей линии.

Учитель распределяет очередность сильных и слабых вариантов, предусматривает возможность контрвопросов, их место в игре. Следует

помнить, что сильное решение должно следовать за слабым. В противном случае другой вариант не прозвучит, и дискуссия может закончиться.

Отработка игры. Учащихся необходимо научить искусству общения, умению вести диалог. Основное назначение занятий по отработке игры – знакомство с ее ходом, опробование выступлений, обучению учащегося общению с партнером, культуре речи.

2.2. Разработка бизнес-игры и результаты ее внедрения в школе

Структура игры. Игра как формирующий эксперимент

Цели исследования:

Внедрение в традиционный учебный процесс активных методов формирования и развития метапредметных результатов.

Выстроить образовательную траекторию школьников с учетом ожидаемых результатов

Задачи исследования:

1. Апробирование бизнес-игры и изучение ее образовательного результата.
2. Достижению основных метапредметных результатов.
3. Включение школьников в общественную деятельность.
4. Профориентационная работа.
5. Создание пространства для достижения метапредметных результатов.
6. Оценка полученных образовательных результатов.

Гипотеза:

Гипотеза моей работы: Бизнес-игра во внеурочной деятельности является средством достижения метапредметного результата.

Правила игры: участники игры должны разделить на команды, далее выбрать себе одного капитана(директора). После этого команды должны придумать себе название и рекламный лозунг, также нарисовать

логотип своей организации тождественный с их деятельностью. После этого необходимо придумать и распределить должности в своей фирме распределить их, затем описать сферу своей деятельности. Затем придумать цель своей организации, глобальную цель, и произвести расчет желаемых экономических результатов. Далее капитан каждой команды представляет перед всей аудиторией играющих свои результаты. После того как все капитаны выступят, они возвращаются к своим командам и начинается следующий этап. На следующем этапе каждая команда должна примерно смоделировать деятельность своей организации и показать небольшую сценку на эту тему.

Участники: школьники 7А и 7Б класса

Ход игры:

1. Вводный инструктаж.

Основными задачами данного блока является описание планируемой игры участникам (суть, цели, задачи, особенности); повышение мотива участия в игре через акцентирование внимания участников на ожидаемом получении ценностей в ходе этого процесса (приобретение экономических, организационных и прочих навыков, актуальных в современной действительности).

2. Организационный блок. Смысл блока заключается в организации подготовки проведения игры.

Информационная часть: участникам читается вводная лекция по экономической теории (структура коммерческих организаций, способы функционирования предприятий в условиях конкуренции, тактики управления фирмой и т.д.); рассматриваются современные рыночные отношения с точки зрения бизнеса (успешность организации, методы инвестирования и кредитования бизнес единиц, международные и мировые экономические отношения и т.д.); специальная лекция о планировании организации и развития коммерческого предприятия (составление бизнес плана).

Практическая часть: после ознакомления с экономическими категориями, участники должны разработать и оформить план развития собственной фирмы в условиях ожидаемой игры (условия обязаны быть максимально разобраны на вводных лекциях). Понятно, что план фирмы должен быть весьма условен т.к. он описывает не реальные рыночные отношения, а смоделированные организаторами игры. Главными критериями содержания данного плана будут:

- Название организации.
- Рекламный лозунг, или девиз.
- Логотип или символика, отражающая направленность организации.
- Подробно описанная сфера деятельности предприятия.
- Количество сотрудников и их должности (директор - подчиненные)
- Цель
- Глобальная цель (учитывающая влияние на социум, культуру, экологию)
- Экономический расчет!!! (дети будут знать количество участников, примерное количество финансовых средств - исходя из чего, смогут сформировать цены и примерно рассчитать прибыль предприятия).
- Ожидаемые результаты с точки зрения получения умений и навыков (рефлексивная составляющая).

Рефлексивная часть. После того как участники проекта предоставили планы предприятий своим наставникам, начинается аналитическая и оценочная работа, в связи, чем учитель можем понять заинтересованность участников в игре и оценить уровень развития компетентностей, связанных с пройденными этапами организации данного мероприятия. Перечислим их:

- Умение слушать и слышать. (первое можно понять в ходе наблюдения за командой, а второе станет ясно после предоставления плана предприятия);
- Способность отстоять собственную точку зрения, аргументировать мысли, договориться, избежать конфликта. (работа в коллективе всегда требует конкурирования со сверстниками по разным параметрам, будь то

избрание директора фирмы, придумывание логотипа, распределение обязанностей, - внутренняя заинтересованность и личностная мотивация детей, смежная с их целями, заставляет более локально подойти к данной проблеме и использовать не стандартные решения (многие хотят ощутить себя директором!);

- Креативные способности (творческий подход к разработке логотипа, лозунга, оформление плана, название организации, экономической стратегии);

- Организаторские умения (как организована внутренняя обстановка фирмы? Как отлажена субординация и есть ли она? И т.д.);

- Сформированность аналитических качеств. (На каком уровне рассматривают и используют дети полученные данные?);

- Умение принимать решения. (Способность распознавать и принимать в расчет множество субъективных факторов вместо того, чтобы сосредотачиваться только на одном или двух аспектах);

- Способность и умение руководить (Способность и умение заручаться помощью других людей, когда это необходимо для достижения собственных или общих целей. Естественная предрасположенность делать все необходимое для того, чтобы другие люди направляли свою энергию на достижение цели; способность заметить психологические препятствия, возникающие в работе людей, и сделать все необходимое для их устранения; чувствительность к организационным проблемам, мешающим эффективной работе отдельных сотрудников, а также способность и готовность выделять и поощрять тех, кто проявляет внимание к таким проблемам);

- Способность и умение эффективно работать в интересах общей цели (желание понять общую программу действий, брать на себя инициативу, необходимую для выполнения своей части общей задачи, и делать с максимальной пользой именно то, что необходимо, не дожидаясь детальных указаний);

- Способность искать обратную связь, умение распознавать и использовать ее;

Это основные моменты на которые, учитель должен обращать внимание. Понятно, что перечислять список проявляемых навыков можно до бесконечности и так же их внедрять в моделированное пространство игры.

Второе занятие началось с рассказа о важности планирования в любом деле, так как план это 80% успеха, не начатого дела. После этого ребята начали защиту своих планов предприятия, команд оказалось 10. Процедура заключалась в следующем: выходил уполномоченный представитель фирмы (директор по связям с общественностью) и оглашал род деятельности предприятия, количество участников, то, кто какие должности занимает и т.д. Озвучивал рекламный лозунг и рекламировал предприятие (какое оно хорошее).

Образовалось 10 предприятий разного характера и сферы деятельности. Нами были зарегистрированы следующие фирмы:

1. Салон красоты «Джулия» (5 человек) 7 «Б»
2. Салон красоты «Красотка» (2 человека) 7 «А»
3. Фитнес - клуб «DRIVE» (8 человек) 7 «Б»
4. Кинотеатр «гимназия-фильм» (7 человек) 7 «А»
5. Массаж-кино «Альфа» (5 человек) 7 «А»
6. Продажа канцелярии «Отличник» (5 человек) 7 «А»
7. Решение домашних заданий «Домашка» (4 человека) 7 «А»
8. Студия визажа «MERALIN» (2 человека) 7 «Б»
9. Улучшение сотовых телефонов «Mobile upgrade» (3 человека) 7 «Б»
10. Рекламное агентство «Директ» (8 человек) 7 «Б»

В ходе защиты оценивалась степень подготовленности каждой команды, изучали разработанные бизнес – планы.

План-конспект бизнес-игры

I. Организационный момент

- проверка присутствующих
- проверка домашнего задания

Преимущества и недостатки основных форм бизнеса:

- индивидуальная
- партнёрство (общества)
- корпорация

II. Актуализация опорных знаний и умений учащихся.

ХОД УРОКА

Эпиграф нашего урока:

*«Бизнес - это игра,
величайшая игра в мире –
если вы знаете, как в неё играть.
Томас Дж. Уотсон»*

Изложение нового материала.

Учитель: Добрый день уважаемые гости и учащиеся! Ребята, сегодня вам предлагается поучаствовать в деловой игре. Деловая игра предполагает, что вы со всей серьезностью примите правила игры и предлагаемые вам возможные жизненные обстоятельства. Успех игры зависит от вашей способности воплотиться в предлагаемые жизненные роли и принять предлагаемую ситуацию. Сегодня вам представится возможность показать свои предпринимательские, организаторские, коммуникативные и организаторские возможности. С того момента, когда все перешли на рыночные отношения, когда появились реальные возможности зарабатывать большие деньги, многие граждане решили, что смогут стать бизнесменами и предпринимателями. На самом деле это сделать очень сложно, ни у каждого это получается.

Профессия предпринимателя очень актуальна, она многих притягивает, и многие молодые люди мечтают получить образование по предпринимательской деятельности.

Учитель: В каком учебном заведении в нашем городе можно получить профессию предпринимателя? (**колледж Бизнеса и сервиса, колледж Предпринимательства и права**).

Наша задача ответить на вопрос - легко ли быть предпринимателем?

Учитель: Что такое предпринимательская деятельность? (-это одна из форм участия граждан в предпринимательских отношениях.)

Учащиеся: Предпринимательской деятельностью является самостоятельная, осуществляемая на свой страх и риск деятельность, направленная на получение прибыли от пользования имуществом, продажи товаров, выполнении работ или оказания услуг лицами, зарегистрированными в этом качестве.

Учитель: Вспомните и назовите великих предпринимателей (ответы ребят). Показываю презентацию предпринимателей.

1. **Генри Форд Американский** - автопромышленник, одним из первых стал использовать промышленный конвейер для поточного производства автомобилей.

2. **Томас Алва Эдисон** - Американский изобретатель и предприниматель. Получил более 1000 патентов на устройства: генерации и передачи электроэнергии (в частности, лампа накаливания), телеграфной и телефонной связи, аудио- и кинозаписи, железнодорожного сообщения.

3. **Джон Дэвисон Рокфеллер** - Американский предприниматель. Создал компанию «StandartOil». Одним из первых в бизнес-практике использовал: стимулирование сотрудников путем выдачи премий акциями компании.

4. **Ингвар Феодор Кампрад** - Шведский предприниматель. Основатель компании «IKEA» - сети магазинов, торгующих товарами для

дома. Одним из первых в Западной Европе осуществил бизнес-стратегию размещения заказов на товары в тех странах, где это стоит дешевле.

5. **Уолт Элиас Дисней** - Американский предприниматель, кинопродюсер. Является создателем: первого звукового, первого музыкального и первого полнометражного мультфильмов в истории.

6. **Пол Галвин - Американский предприниматель. Создатель компании «Motorola».** Создал популярные: автомобильный радиоприемник (1930 г.), радиостанцию «Walkie-Talkie» (1943 г.), телевизор (1947 г. – 100000 продаж за год!), первый пейджер.

7. **Джеффри Престон Безос** -Американский предприниматель. Создатель компании «Amazon», владеющей крупнейшим в мире интернет-магазином.

8. **АкиоМорита** - Японский предприниматель и изобретатель.

Основатель компании «SONY», одной из ведущих мировых компаний в сфере бытовой радиоэлектроники. Заставил весь мир уважать товары с надписью «MadeinJapan».

3. **Анна Магдалене Бурда** - Основательница (в 1949 году крупнейшего в мире издательства HubertBurdaMedia, специализирующегося на модных журналах. Женский журнал(с самым большим тиражом в мире!), который давал им возможность самостоятельно (на основе предлагаемых выкроек) шить одежду модных трендов.**(качества предпринимателей).**

Учитель: Для создания частного малого предприятия начинающий предприниматель должен пройти определённые этапы развития своей идеи и воплощения её в реальность. **Какие? (ответы учащихся)**

1 этап - аналитический. Необходимо решить, какую из форм малого бизнеса рациональнее всего применить в данном случае. Сформировать главную идею - что производить?

2 этап - адаптации к рыночным условиям. Малые предприятия способствуют развитию конкуренции, что ведёт к более полному и гибкому

удовлетворению спроса на товары и услуги с учётом индивидуальных потребностей.

3 этап - изучение нормативных актов и оформление документов для регистрации предприятия.

4 этап - устойчивое экономическое развитие. После прохождения сложного этапа организации предприятия, начитается его деятельность по производству товаров и услуг.

Предприятие считается созданным с момента его государственной регистрации районным, городским или районным в городе главой администрации.

Итак, мы освежили свою память и вспомнили кто такие предприниматели и какова цель бизнеса. **Профессия ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ** является самой высокооплачиваемой, самой престижной и перспективной, которая в любые времена будет востребована.

Учитель: Какие черты предпринимателя вам знакомы? – (стремление к независимости, быстро реагирует на рыночные изменения, организованность, дисциплинированность, способность руководить, упорство, настойчивость, трудолюбие, лидерство, целеустремленность и т.д.).

Наверное, каждый из вас мечтает быть знаменитым, достичь успеха, оставить что-то в память о себе. **Предприниматель** — человек, который организует собственное дело и получает прибыль.

Малый и средний бизнес помогает повышению благосостояния населения: это рабочие места, налоги, это и решение многих социальных проблем: наркомания алкоголизм и др.

Учитель: Дорогие «предприниматели», вам предоставляется возможность создать свою фирму, организовать свой бизнес, попробовать свои силы в создании своей фирмы и защитить свой проект. Желаю успехов в вашем новом деле!

Проведение игры «Поиграем в бизнесмена»

Распределение учащихся на рабочие группы.

В каждой рабочей группе выбирается **«Руководитель» фирмы (предприятия)**. «Руководитель» выходит и выбирает карточку с названием сферы своей фирмы.

Учитель: Перед вами названия предприятий. Вам необходимо выбрать одно из них или придумать самим, определить тот вид деятельности, которым вы будете заниматься, обосновать свой выбор и объяснить, как собираетесь работать, нужно ли, по вашему мнению, предприятие нашему городу. Вы можете предложить свои названия.

В помощь учащимся на экране высвечиваются области применения профессиональных знаний в открытии фирмы

- гостиничный и ресторанный комплекс;
- частное предприятие ;
- кредитно-финансовое учреждение;
- рекламное агентство;
- малое многопрофильное предприятие.

Учитель: Каждой фирме выдан план работы фирмы:

- придумать название фирмы;
- описать деятельность фирмы;
- распределить должностные обязанности;
- изготовить рекламу;

Учитель: Когда ваша фирма будет создана для полного успеха не хватает только рекламы своей продукции или предоставляемых услуг. Для этого у вас в папках есть самые популярные слоганы рекламных фраз. Используя их или придумайте свои про рекламируйте свой бизнес.

(Время работы — 4 минуты. Учащиеся составляют бизнес-план и отчитываются по проделанной работе).

Подводим итог:

Учитель: Вы попробовали себя в роли предпринимателя! И как вам эта роль? Хорошо. Предпринимателями не рождаются. Чтобы успешно освоить

предпринимательство и бизнес, необходимо приложить много усилий и быть готовым к преодолению трудностей.

1. Можем ли мы ответить на вопрос, поставленный в теме нашего урока?

(легко ли быть предпринимателем?)

2. С какими новыми понятиями Вы познакомились?

Учитель: Я хотела бы вас всех оценить на «отлично» т.к. считаю, что вы сегодня для себя определили, на что вы способны! Надеюсь, этот урок был с пользой!

Для проведения рефлексии подготовлены звездочки трех цветов: красные, желтые, синие. Ребята, с помощью этих звездочек настроения покажите свое отношение к сегодняшнему уроку:

-Красный цвет - урок понравился, было интересно.

-Желтый цвет - урок не понравился.

-Синий цвет - мне было все равно.

Всем спасибо!

Подведем резюме. Мы видим что, экономическая игра в оставила хорошее впечатление у детей, так же прослеживается их отношение к своим собственным личностным ресурсам. Те метаумения и метазнания, которые мы выделяли в модели игры, обнаружили в их рассуждениях и умозаключениях. Обнаружили, что проблематика с выбором профессии или дальнейшего профиля обучения, то же не осталась незамеченной. Многие из ребят, говорят, что данное мероприятие помогло с выбором будущей профессии. Отчетливо представляется высокая степень результативности данной обучающей технологии, как экономическая игра. Ни одно из традиционных школьных занятий не сравниться по эффективности с подобного рода техниками развивающего обучения. Уверен, что будущее образование должно строиться с учетом данной технологии и внедряться в образовательное пространство школы, что подтверждает поставленную нами гипотезу.

Заключение

С помощью анализа учебно-методической литературы удалось установить, что метапредметный результат означает умение учиться, т.е. способность субъекта к саморазвитию и самосовершенствованию путем сознательного и активного присвоения нового социального опыта. Ученые в области методики преподавания учебных дисциплин различают несколько видов метапредметного результата, это личностный, регулятивный, познавательный и коммуникативный.

В курсе технологии 7 класса в разделе экономика достаточно сложно сформировать метапредметный результат для учащихся, ввиду отсутствия конкретной структуры построения учебного материала, постоянно меняющихся данных макроэкономических показателей, отсутствия интереса у обучающихся в связи с оторванностью изучаемого теоретического материала от реальной жизни. Поэтому одной из главных задач преподавателя при организации обучения является поддержание интереса из урока в урок, чтобы само слово «экономика» не казалось детям чужим и абстрактным.

В системе преподавания экономических дисциплин накоплен достаточно богатый опыт по формированию метапредметного результата у учащихся. Однако, проанализировав деятельность учащихся, можно прийти к выводу, что такой вид учебной деятельности как бизнес-игра наилучшим образом способствует развитию и формированию коммуникативных, познавательных, личностных и регулятивных действий у школьников.

Бизнес-игры применяются с XVII века. На протяжении веков бизнес-игра, как один из видов игровой деятельности, видоизменялась и совершенствовалась, оставляя в себе главную идею – это наглядность действий, их образное представление, моделирование, воспроизведение реальной ситуации с помощью специально подготовленного плана, сюжета. Большое количество оснований для классификации деловых игр говорит об

их разнообразности, как в содержании, так и в структуре построения, применяемых методах и формах обучения.

На основе анализа литературных источников было сформулировано собственное определение понятия «бизнес-игра». Бизнес-игра – это вид деятельности учителя и учащихся, направленный на формирование метапредметного результата у учащихся, в ходе которого каждый разыгрывает свою роль в определенной, заранее, проблемной ситуации, взаимодействует с коллективом на основе творческой, логической или иной другой активности, помогающей закрепить или улучшить компетентности, личностный потенциал.

В плане-конспекте учебного занятия педагог прописывает функции игроков. Помимо этого учителем должен быть зафиксирован примерный план развития событий – сюжет. Так проще контролировать действия участников игры и направлять их в нужную сторону развития событий для достижения поставленного результата и формулировки выводов. Сюжет урока с целью формирования метапредметного результата и вне зависимости от выбранной темы всегда должен состоять из семи основных этапов, это: организационный, мотивационный, подготовительный этап к игре, этап обсуждения (соревновательно-игровой), аналитический, рефлексивный, диагностический.

С целью подтверждения гипотезы выпускной квалификационной работы была разработана бизнес-игра под названием «Игра в бизнес». Суть игры заключалась в соревновании организаций, созданных командами игроков, в области экономики. В данной игре экономические отношения тесно переплетены с социальными, психологическими и нравственными, что способствует формированию коммуникативных, регулятивных, познавательных и даже личностных метапредметных результатов.

Бизнес-игра была проведена в 2016 году в Гимназии № 2 города Екатеринбург для выяснения, способствуют ли подобранные задания

формированию метапредметных результатов у школьников седьмого класса в процессе рассмотрения экономических вопросов в курсе технологии.

В результате проведенной экспертной оценки можно сделать вывод, что разработанный план-конспект внеурочного мероприятия – бизнес-игры «Игра в бизнес» формирует все виды метапредметных результатов учащихся, а также обладает определенным для седьмого класса уровнем научности содержания материала, логики изложения, доступности. Наблюдаются на высоком уровне межпредметные связи и связи теории с практикой.

В соответствии с этим можно с уверенностью заявить, что гипотеза, сформулированная в начале выпускной квалификационной работы, подтверждена.

Список литературы:

1. Асмолов А.Г., Бурменская Г.В., Володарская И.А «Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли.; ред. А.Г. Асмолова. - М: Просвещение, 2010. – 159 с.
2. Белкин, А.С. Ситуация успеха. Как ее создать: кн. для учителя / А.С. Белкин. М.: Просвещение, 1991. - 176 с. М
3. Вяземский, Е.Е., Стрелова, О.Ю. Уроки истории: думаем, спорим, размышляем. Москва.: «Просвещение». - 2012.- 192с.- (работаем по новым стандартам ISBN978-5-09-021445-2.
4. Громыко, Н.В. «Метапредмет «Знание».- М., 2001.- 540с.
5. Громыко, Ю.В. «Метапредмет «Проблема».- М., 1998.- 376 с.
6. Громыко, Н.В. « Метапредметный подход в образовании при реализации новых образовательных стандартов» «Знание»- М., 2001 10 с.
7. Хуторской, А.В. Современная дидактика. - СПб: Питер, 2001. – 544 с.
8. Хуторской, А.В. Дидактическая эвристика: Теория и технология креативного обучения. - М.: Изд-во МГУ, 2003. - 416 с.
9. Гревцова И. С. Системно-деятельностный подход в технологии школьного обучения // Школьные технологии. - 2003. - № 6. - 31-34 с.
10. Кузнецов А.А. О школьных стандартах второго поколения / А.А. Кузнецов. // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. - 2008. - № 2. с.35
11. Фисенко. Т.И., доцента кафедры Ти МО ХК ИРО, «Как реализовать принцип метапредметности в процессе обучения». Статья в сборнике методических рекомендаций в преподавании. - 2012. – с.12-19
12. Хуторской, А.В. Эвристический тип образования: результаты научно-практического исследования // Педагогика. – 1999. - №7. с.15-22
13. Концепция федеральных государственных образовательных стандартов общего образования: проект / Российской академии образования; под ред. А.М. Кондакова, А.А. Кузнецова М.: Просвещение, 2008.
14. .Примерная программа по истории. 5-9 класс– м.. 2010

15. Фундаментальное ядро содержания общего образования проект /под ред. В.В. Козлова, А.М. Кондакова – М.: Просвещение, 2009 – 54 с.

16. ФГОС второго поколения: основное общее образование // <http://standart.edu.ru/>

17. ФГОС второго поколения: среднее (полное) общее образование // <http://standart.edu.ru/>

18.Скрипкина, Ю.В. Метапредметный подход в новых образовательных стандартах: вопросы реализации.[Электронный ресурс] // Интернет-журнал "Эйдос". - 2011. - №4. - 25 апреля. Режим доступа: (<http://www.eidos.ru/journal/2011/0425-10.htm>.) - В надзаг: Центр дистанционного образования "Эйдос", e-mail: journal@eidos.ru.

19. Бунеева,Е.В. А.А. Вахрушев, А.В. Горячев,Д.Д. Данилов, С.А. Козлова, О.В. Чундилова Как формировать универсальные учебные действия на уроках истории? Выдержка из программы развития универсальных учебных действий. [Электронный ресурс]. Режим доступа.

(<http://www.eidos.ru/journal/2011/0831-07.htm>.) - В надзаг: Центр дистанционного образования "Эйдос", e-mail: journal@eidos.ru.

20 Юрий Иванович Минаев «Подготовка педагогов к работе по метапредметны мпрограммам». Учитель географии и истории Чернитовский филиал МОУ Алгасовская СОШ [Электронный ресурс]. Режим доступа:

http://edu.rabota.ru/?utm_source=yandexDirect&utm_medium=cpc&utm_campaign=5113131&utm_type=search&utm_src=none&utm_block=other&utm_position=1

21. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры: теория и организация. - Екатеринбург: Деловая книга, 1999. - 192 с.

22. Геронимус Ю.В. Игра. Модель. Экономика. - М.: Знание, 1989. – 208 с.

23. Виханский О. С., Наумов А И. Практикум по курсу "Менеджмент". - М.: Гардарики, 2002. - 288 с.

24. Ворожищева Н.Н. Методические приемы активизации образовательного процесса. - Омск: ОмГПУ, 1999. - 18 с.
25. Горелова И.Н. Активные методы обучения в современных условиях // Совершенствование форм и методов управления качеством учебного процесса: Сб. науч. трудов. - Омск: ОмГТУ, 2002. - С. 72-74.
26. Горелова И.Н. Деловые игры как наиболее эффективный способ трансляции экономического образования // Проблемы практ. подготовки студентов: Материалы II Всероссийской науч.-метод. конф. / Воронеж. гос. технол. акад. Воронеж, 2004. - С. 70-75.
27. Горелова И.Н. Игровые методы обучения в системе социально-экономического образования инженеров // Инновационное образование в техническом университете: Международная науч.-метод. конф.. - Казань: Изд-во Казан. ун-та, 2004. - С. 539-543.
28. Деловые игры в экономике: Методические указания. Сост. И.Н. Горелова. - Омск: изд-во ОмГТУ, 2005. - 52с.
29. Деловая игра "Гараж" / Сост. А. С. Прутченков, Б.А. Райзберг // Социально-политический журнал, 1995. - №1. - С.149-153.
30. Ефимов В.М. Введение в управленческие имитационные игры. - М.: Профиздат, 1980. - 272 с.
31. Иванов Г. Формулы творчества, или как научиться изобретать. - М.: Просвещение, 1994. - 230 с.
32. Зельдович Б.З. Активные методы обучения в дисциплине менеджмент. - СПб: Питер, 2003. - 160 с.
33. Корлюгова Ю.Н., Ларионов М.Л Деловые игры по экономике: Пособие для учителя. - М.: Вита-Пресс, 1998. - 96 с.
34. Красовский Ю.Д. Мир деловой игры. - М.: 1989. - 175 с.
35. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. - М.: Профиздат, 1991. - 192 с.
36. Сборник деловых игр, конкретных ситуаций и практических задач: Метод. пособие / Под ред. В.И. Матирко. - М.: Высш. шк., 1991. - 255 с.

37. Трайнев В.А. Деловые игры в учебном процессе. - М.: ИД "Дашков и К", 2002. - 360 с.

38. Козленко Н.Н. Деловые игры в принятии управленческих решений. - М.: Профиздат, 1992. - 173 с.

39. Хейзинга И. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. - М.: Прогресс-Академия, 1992. - 464 с.